BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

PT Delami Garment Industries adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang manufakturing. Produk-produk yang dihasilkan meliputi retail barang *garment* seperti pakaian jadi seperti baju, celana, jaket , dan lain lain. Hasil produknya sebagian di ekspor dan sebagian dipasarkan di dalam negeri. Produk-produk yang dipasarkan di dalam negeri tersebar di *factory outlet* milik Delami di seluruh Indonesia. Selain itu Delami juga menjual produknya di *department store* terkemuka di seluruh Indonesia seperti Matahari, SOGO dan lain lain. Delami menyebutnya dengan *counter*.

Bagian penjualan atau *marketing* adalah salah satu departemen di Delami yang memilki tugas untuk melakukan analisa terhadap penjualan produk-produk Delami. Analisa yang dilakukan meliputi seluruh penjualan di *factory outlet* dan di *counter*. Bagian penjualan sangat berpengaruh terhadap meningkatnya pendapatan perusahaan karena kebijakan bagian penjualan berpengaruh terhadap penempatan produk-produk Delami baik itu di *factory outlet* atau di *counter*.

Setiap transaksi yang terjadi di *factory outlet* maka data transaksi tersebut langsung tersimpan ke *database* dan dapat langsung di analisa oleh bagian penjualan. Sedangkan setiap transaksi yang terjadi di *counter* maka bukti transaksi tersebut akan dikumpulkan oleh pegawai dan dikirimkan pada Delami setiap satu minggu sekali. Hal itu menyebabkan proses analisa

penjualan menjadi terhambat karena data transaksi di *counter* baru di simpan ke dalam *database* saat data sudah terkumpul.

Masalah selanjutnya yang muncul adalah bahwa Delami tidak bisa menyimpan satu unit komputer di *counter* tersebut. Sehingga dibutuhkan sebuah aplikasi berbasis *mobile* yang dapat digunakan oleh pegawai Delami yang bertujuan untuk mempercepat proses pengiriman data transaksi ke *server* Delami. Pada akhirnya aplikasi ini bertujuan agar mempercepat proses analisa bagian penjualan. Dari penjabaran diatas maka muncul masalah bagaimana membangun sebuah sistem informasi penjualan barang berbasis *mobile device*.

1.2. Perumusan Masalah

Dari penjabaran diatas maka muncul masalah bagaimana membangun sebuah sistem informasi penjualan barang berbasis *mobile device*.

1.3. Maksud dan Tujuan

1.3.1 Maksud

Membangun sistem informasi penjualan barang berbasis *mobile device* di PT Delami Garment Industries.

1.3.2 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembangunan aplikasi adalah :

1. Proses pengiriman data ke *server* menjadi lebih cepat.
2. Proses analisa bagian penjualan bisa lebih cepat dilakukan.
3. Meningkatkan penjualan barang di *counter*.

1.4. Batasan Masalah

Batasan Masalah Dalam Pembangunan aplikasi ini adalah :

1. *Mobile device* yang digunakan adalah berbasis Android.
2. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam *device* adalah JAVA.
3. Bahasa Pemrograman di *server* menggunakan PHP.
4. Bahasa dalam proses pertukaran data menggunakan JSON.
5. DBMS yang digunakan adalah MySQL.
6. Data *customer* diambil dari *database* Delami yang berisi informasi *customer* yang dalam hal ini adalah data mengenai *department store*.
7. Data *counter* diambil dari *database* Delami yang berisi informasi *counter* yang berada di setiap *department store*.
8. Data barang diambil dari *database* Delami yang berisi informasi produk-produk hasil produksi Delami.
9. Data harga diambil dari *database* Delami yang berisi informasi mengenai harga produk-produk hasil produksi Delami.
10. Data *user* berisi tentang informasi user yang berhak menggunakan aplikasi.
11. Data jual berisi tentang informasi transaksi yang terjadi di *counter*.
12. Pemodelan data yang digunakan adalah OOP.

1.5. Metode Penelitian

Dalam rangka mendapatkan data atau informasi pendukung dalam penyusunan laporan ini metode penelitian yang digunakan adalah :

1.5.1. Metodologi Pengumpulan Data

Adapun teknik-teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data adalah :

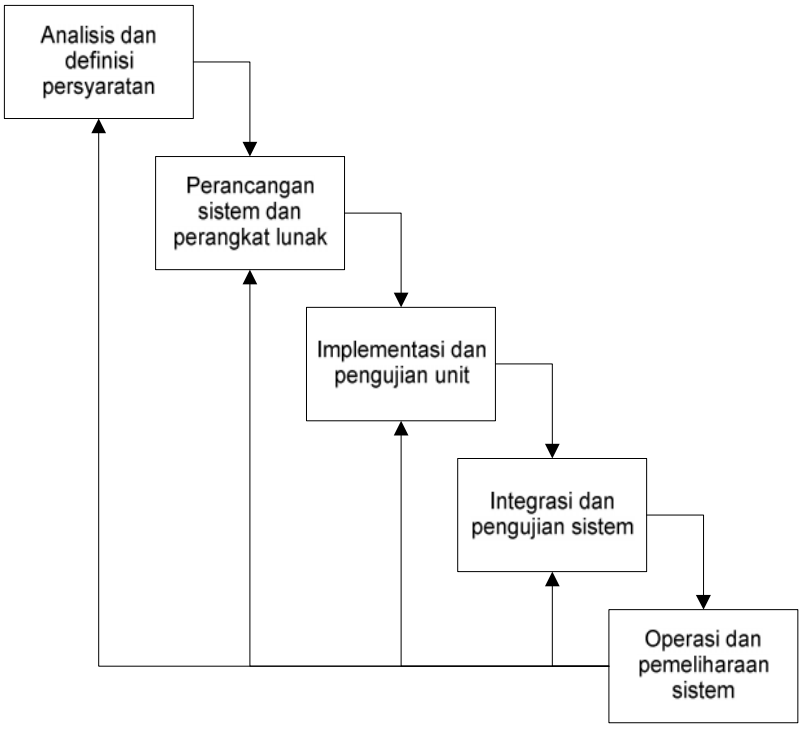
1. Studi pustaka atau studi literatur, pengumpulan data dengan cara mengumpulkan literatur, jurnal, paper dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan judul penelitian.
2. *Interview* atau wawancara, pengumpulan data dengan melakukan wawancara, dalam hal ini penulis melakukan wawancara dengan pembimbing kerja praktek yang telah ditunjuk oleh perusahaan.

1.5.2. Metodologi Pengembangan Perangkat Lunak

dalam proses pembangunan perangkat lunak ini penulis menggunakan pendekatan *waterfall model*, tahap-tahap model ini memetakan kegiatan-kegiatan pengembangan dasar yaitu:

1. Analisis dan definisi persyaratan. Pelayanan, batasan dan tujuan sistem. Persyaratan ini kemudian didefinisikan secara rinci dan berfungsi sebagai spesifikasi sistem.
2. Perancangan sistem dan perangkat lunak. Proses perancangan sistem membagi persyaratan dalam sistem perangkat keras atau perangkat lunak. Kegiatan ini menentukan arsitektur sistem secara keseluruhan. Perancangan perangkat lunak melibatkan identifikasi dan deskripsi abstraksi sistem perangkat lunak yang mendasar dan hubungan-hubungannya.

3. Implementasi dan pengujian unit. Pada tahap ini, perancangan perangkat lunak direalisasikan sebagai serangkaian program atau unit program. Pengujian unit melibatkan verifikasi bahwa setiap unit telah memenuhi spesifikasinya.
4. Integrasi dan pengujian sistem. Unit program atau program individual diintegrasikan dan diuji sebagai sistem yang lengkap untuk menjamin bahwa persyaratan sistem telah dipenuhi.
5. Operasi dan pemeliharaan. Biasanya (walaupun tidak seharusnya), ini merupakan fase siklus hidup yang paling lama. sistem dipasang dan dipakai. Pemeliharaan mencakup koreksi dari berbagai *error* yang tidak ditemukan pada tahap-tahap terdahulu, perbaikan atas implementasi unit sistem dan pengembangan pelayanan sistem, sementara persyaratan-persyaratan baru ditambahkan.



Gambar 1.1 Siklus hidup perangkat lunak dengan waterfall model

1.6. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan laporan kerja praktek ini disusun untuk memberikan gambaran umum tentang kegiatan kerja praktek yang penulis jalankan. Sistematika penulisan laporan kerja praktek ini adalah :

BAB I PENDAHULUAN

Menjelaskan tantang latar belakang masalah, serta mencoba merumuskan hal pokok dari permasalahan yang ada, kemudian menentukan maksud dan tujuan, yang kemudian diikuti dengan pembatasan masalah, metode penlitian, seta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Membahas sejarah dan profil instansi yang bersangkutan, serta selain itu juga disertakan logo instansi dan struktur instansi yang bersangkutan dan landasan teori yang digunakan.

BAB III PEMBAHASAN

Membahas tentang kegiatan-kegiatan apa saja yang dilakukan selama melaksanakan kerja praktek. Pada bab ini juga membahas tentang analisis dan perancangan sistem, membahas mengenai analisis masalah, analisis prosedur yang digambarkan dengan *tools Flow Map*, analisis basis data yang digambarkan dengan ERD (*Entity Relationship Diagram*), analisis kebutuhan non fungsional (perangkat lunak, perangkat keras, dan pengguna (*user*)), analisis kebutuhan fungsional yang menggambarkan alur sistem dengan menggunakan *Use Case Diagram* dan membahas mengenai perancangan data, perancangan antarmuka dan implementasi program.

BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN

Membahas tentang kesimpulan laporan yang berdasarkan kegiatan kerja praktek yang telah dilaksanan. Serta penulis sertakan pula saran untuk menjadi masukan bagi instansi yang bersangkutan.